PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUB TEMA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III SD/MI

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Ipa Hasmarlina NPM. 1611100217

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG 1444 H / 2023 M

ì

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUB TEMA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III SD/MI

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Ipa Hasmarlina NPM. 1611100217

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I :Ida Fiteriani, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG 1444 H / 2023 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUB TEMA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III SD/MI

Oleh IPA HASMARLINA 1611100217

Berdasarkan media teka-teki silang berbasis digital, dalam penggunaan media disekolah masih menggunakan media gambar yang bersumber dari internet, media tersebut diprint lalu di tempel kan di papan tulis untuk digunakan sebagai media, dan juga ada media tekateki silang dibuku tematik tetapi mengunakan nya secara terlutis tidak berbentuk digital, media lain seperti teka-teki Silang yang berbasis pernah digunakan. Maka peneliti belum mengembangkan teka-teki Silang berbasis digital kelas iii tema benda di sekitarku sub tema perubahan wujud benda, dengan tujuan 1) dapat menghasilkan media berupa teka-teki silang berbasis digital kelas iii pada tema benda di sekitarku sub tema perubahan wujud benda. 2) untuk dapat mengetahui bagaimana kelayakan media berupa teka-teki silang berbasis digital. 3) untuk dapat mengetahui respon kelayakan validasi pada media yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunkan model ADDIE dengan menggunakan lima tahap yaitu Analysis, Disign, Development, Implementation, Evaluation. Validasi pada pengembangan media teka-teki silang berbasis digital terdiri dari tiga tim ahli materi, tim ahli bahasa dan tim ahli media. Pada ahli materi memperoleh hasil rata-rata persentase 89% dengan kriteria sangat layak. Pada ahli bahasa memperoleh hasil rata-rata persentase 86,2% dengan kriteria sangat layak. Pada ahli media memperoleh ratarata persentase 85,3 % dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari data hasil respon pendidik didik memperoleh rata-rata persentase 97,5 % dengan kriteria sangat layak. Kemudian respon peserta didik padda uji coba kelompok kecil di sdn 2 way dadi bandar lampung memperoleh hasil rata-rata persentase 94 % dengan kriteria sangat

layak, dan pada uji coba kelompok besar di min 10 Bandar Lampung memperoleh hasil rata-rata persentase 91,8 % dengan kriteria sangat layak. Disimpulkan bahwa media berupa teka-teki silang berbasis digital kelas III pada tema benda di sekitarku sub tema perubahan wujud benda yang dikembangkan tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Digital



ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MEDIA-BASED CROSS PUZZLES DIGITAL ON THEME OF THINGS AROUND ME SUB THEME OF CHANGE OF OBJECT FORM IN CLASS III SD/MI

By IPA HASMARLINA 1611100217

Based on digital-based crossword puzzle media, the use of media in schools still uses image media sourced from the internet, the media is printed and then pasted on the blackboard to be used as media, and there is also crossword media in thematic books but uses it terlutically not in digital form, other media such as digital-based crosswords have never been used. So the researcher tried to develop a class III digitalbased crossword on the theme of objects around me, the sub-theme of changes in the form of objects, with the aim of 1) being able to produce media in the form of class III digital-based crosswords on the theme of objects around me, the sub-theme of changes in the form of objects. 2) to be able to find out how the feasibility of the media in the form of digital-based crossword puzzles. 3) to be able to know the validation feasibility response on the developed media. In this study using the ADDIE model using five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The validation of the development of digital-based crossword puzzle media consisted of three teams of material experts, a team of language experts and a team of media experts. The material experts obtained an average percentage of 89% with very decent criteria. The linguists obtained an average percentage of 86.2% with very decent criteria. Media experts obtained an average percentage of 85.3% with very decent criteria. Assessment of the results of student educator response data obtained an average percentage of 97.5% with very decent criteria. Then the response of the students to the small group trial at SD 2 Way Dadi Bandar Lampung obtained an average percentage of 94% with very feasible

criteria, and in the large group trial at min 10 Bandar Lampung obtained an average percentage of 91.8%. with very decent criteria. It was concluded that the media in the form of class III digital-based crossword puzzles on the theme of objects around me, the sub-theme of changes in the shape of objects developed is feasible and can be used as learning media.

Keywords: Learning Media, Crosswords, Digital



SURAT PERNYATAAN

Surat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ipa Hasmarlina Npm : 1611100217

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUB TEMA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III SD/MI" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2 Januari 2023 Penulis,



<u>Ipa Hasmarlina</u> 1611100217



UIN RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

NEW PERSETUJUAN IN ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPE

SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA DI SEKITARKU SUB TEMA BENDA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III

R LDEN I SD/MI VIBLE NO

: Ipa Hasmarlina VRSITAS ISI

: 1611100217

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Studi

Fakultas Range : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunagosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Rall AS I



KEMENTERIAN AGAMA UIN RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN TAS ISLAM NEGERI

Skripsi dengan judul: "PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUB TEMA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS III SD/MI" yang disusun oleh: IPA HASMARLINA, NPM. 1611100217, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, Tanggal 02 Januari 2023 Pukul: 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM SIDANG MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Chairul Amriah M.Pd

ISLAM AND THE PROPERTY OF THE

Penguji Utama: Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag

Penguji I RARA : Ida Fiteriani, M.Pd

Penguji II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

Mengetahui,

Prot. Dr. Hi. Nirva Diana, M.Pd.

MOTTO

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ ﴿

dan kami akan memudahkan bagimu ke jalan yang mudah (mencapai kebahagiab dunia dan akhirat).

(QS. Al-A'laa /87:8)



dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam[1589].

(QS. Al-Alaq /96: 3-4)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunianya dan serta salam yang selalu tercurahkan baaginda Nabi Muhammad saw, maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan penulis, Alhamdulilah skripsi ini dapat terselesaikan, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1. Kedua Orang tua ku tercinta, Bapak Cikdan dan Ibu Erniyati yang dengan tulus dan ikhlas berjuang memberikan dukungan, mendidik, membimbing, dan mendoakan keberhasilanku sehingga penulis dapat menyelesaikkan studi S1 dengan baik.
- 2. Keluarga besar tercinta yang sangat berpengaruh untuk hidupku, mendoakan kesuksesan serta membimbing penulis.
- 3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ipa Hasmarlina yang dilahirkan di desa Lepang Besar, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 25 Juni 1997, sebagai anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Cikdan dan Ibu Erniyati. April Lita Pitri Opramita merupakan ayuk kandung penulis dan Lodia Sinta Adik kandung penulis.

Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 1 Lepang Besar, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara lulus pada tahun 2009. Pada tahun berikutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Abung Barat, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL), dengan memilih Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa tanjung harapan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIN 3 Bandar Lampung dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Way Dadi dan MIN 10 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillahirobil 'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas karunia, hidayah dan nikmat-Nya yang diberikan kepada kita. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Tekateki silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku Sub Tema Perubahan Wujud Benda Di Kelas III SD/MI". Skripsi ini ditujukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam proses penyelesaian tugas akhir ini banyak sekali pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, iringan do'a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

- 1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- 2. Ibu Dr. Choirul Amriyah, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak Deri Firmansyah, M.Pd Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Raden Intan Lampung.
- 3. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I, dan ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
- 4. Bapak ibu dosen yang mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Ibu Cik Nayu, S.Ag selaku kepala sekolah MIN 10 Bandar Lampung, dan ibu Siti Masriah, Selaku guru kelas III MIN 10

- Bandar Lampung yang telah memberikan izin penulis untuk mengadakan penelitian.
- 6. Ibu Sumiyati, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 2 Way Dadi, dan Bapak Saefudin, selaku guru kelas III di SDN 2 Way Dadi yang telah memberikan izin penulis untuk mengadkan penelitian.
- 7. Konco wawai, Turmiasih, Karima Manisa, Sela Oktasari, Rizki Octia Rosa, Ita Nuriah, Ika Pratiwi serta temen seperjuanganku Fahmi Alia, Niswatul Hasanah, Sisi Agustin, dan pitri yani, yang telah memberi semangat dan saran dalam penyusunan skripsi.
- 8. Teman-teman angkatan 2016 khususnya mahasiswa dan mahasiswi prodi PGMI kelas D serta teman-teman KKN dan PPL.

Penulis menyadiri bahwa skiripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan dari skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis serta pembaca sekalian. Aamiin Ya Rabbal'Alamin.



<u>Ipa Hasmarlina</u> 1611100217

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Pengembangan	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
H. Sistematis Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
3. Jenis Media Pembelajaran	17
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran	18
5. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	18
6. Teka-Teki Silang	19
7. Eclip Crossword Puzzle	22
8. Berbasis Digital	24
9. Pembelajaran Tematik	28
10.Tema III Benda Di Sekitarku	32
B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model	35

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian 3	38
B. Metode Pengembangan dan Penelitian 3	38
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 3	39
D. Kelayakan Teka-Teki Silang dan Pembahasan 4	12
E. Teknik Pengumpulan Data 4	14
F. Uji Coba Produk4	1 5
G. Teknik Analisis Data 4	ŀ6
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan 4	19
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba 4	19
C. Kajian Produk Akhir 6	54
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan6	57
B. Saran 6	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 KD dan Indikator Bahasa Indonesia	33
Tabel 2 KD dan Indikator Bahasa Matematika	33
Tabel 3 KD dan Indikator Sbdp	34
Tabel 4 Aspek Penilaian Ahli Materi	
Tabel 5 Aspek Penilaian Ahli Bahasa	43
Tabel 6 Aspek Penilaian Ahli Media	44
Tabel 7 Kriteria Skor Media Pembelajaran	47
Tabel 8 Skala Kriteria Kelayakan Media	48
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi	
Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Mater Bahasa Tahap 1	56
Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Materi Bahasa Tahap 2	56
Tabel 12 Hasil Validasi Ahli Media	58
Tabel 13 Perbandingan Media Sesudah dan Sebelum Re	visi 59
Tabel 14 Data Hasil Respon Pendidik	61
Tabel 15 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	62
Tabel 16 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Grafik Ahli Materi	55
Gambar 2 Grafik Ahli Bahasa	57
Gambar 3 Grafik Ahli Media	58
Gambar 4 Grafik Data Hasil Respon Peseta didik	61



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami penulisan skripsi ini, maka akan secara singkat dapat, di uraikan beberapa kata yang terkait dengan maksud dari judul skripsi ini. Skripsi ini adalah: pengembangan media teka-teki silang berbasis digital pada tema benda di sekitarku kelas III SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung.

Untuk menghindari berbagai macam tafsiran judul diatas maka berikut beberapa istilah yang terdapat pada judul tersebut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas.¹

2. Teka-teki silang

Teka-teki silang merupakan permainan yang didalamnya terdapat kotak-kotak kosong untuk diisi dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal. Teka-teki silang juga terdapat permanainan, kata atau huruf yang menarik sehingga pendidik menjadi semangat dan antusias dalam pembelajaran.²

3. Berbasisi digital

Berbasis digital yaitu sesuatu yang menggunakan media elektronik sebagi alat bantu untuk peningkatan suatu mutu. Adapun alat bantu yang dimaksud merupakan produk dari teknologi Informasi dan komunikasi.

¹Nurul hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 71-72.

²Wardani, Trisna Kusuma, Irfan Syamsul, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Kuartet dan Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SDN Lembuak", *Journal Ilmiah Rinjani*, Vol. 7, No.2 (2019), 68.

4. Tematik

Tematik adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam sehari, untuk mmemberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.³

B. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang cerdas, kreatif dan kompeten memiliki pengaruh besar dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Sumber daya manusia yang cerdas, kreatif dan kompeten dapat terbentuk melalui pendidikan. Pendidikan menjadi pilar utama dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan berarti usaha sadar yang dilakukan secara terencana guna mewujudkan suasana belajar pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kemampuan spritual keagamaan, pengendaliaan diri dalam kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang sangat dibutuhkan bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakat, bangsa, dan negara. 4

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fungsi pendidikan bagi manusia yaitu untuk membentuk karakter, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini semakin menegaskan bahwa pendidikan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang untuk menentukan masa depan, dengan pendidikan tentu masa depan sesorang akan terjamin karena melalui pendidikan seseorang dapat mengetahui potensi yang

⁴Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, Sri Hartati, "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Pada Proses Pembelajaran Semester Ganjil Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 3, No. 1 (2021), 43.

-

³ Three Rahmadona, Nelly Astimar, "Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas II Sekolah Dasar", *e, Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8, No. 6 (2020), 1.

dimilikinya.⁵ Pemerintahan berusaha untuk dapat meningkatkan pendidikan dimulai dari pengembangan kurikulum sampai pada cara mengajar pendidik agar pendidikan di Indonesia dapat berkembang dengan baik.⁶

Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga formal maupun nonformal.⁷ Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Aktivitas belajar peserta didik dengan sungguh-sungguh yang menerapkan beberapa aspek dalam kegiatan pembelajara seperti aspek intelektual, emosional dan social.⁸ Dalam suatu lembaga pendidikan di sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional harus ada kerja sama antar anggota. Pendidik memiliki peranan ganda dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi dan sebagai manager dalam pengelolaan kelas.⁹

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan bagi manusia. Manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun oleh sebab itu, pendidikan diadakan dan diselenggarakan berdasarkan rencana yang sudah tersusun secara matang dan jelas.

Kunci keberhasilan pada pendidikan salah satunya adalah pada proses pembelajaran, sebab dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran, bimbingan dari guru serta latihan-latihan yang dilakukan. suatu keberhasilan dalam

⁶Umi Atiyah, Mei Fita Asri Untari, Ahmad Nashir Tsalatsa, "Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Tematik Siswa", *International Journal of Elemntary Education*, Vol. 3 No. 1 (Tahun 2019), 47.

⁵Mar'atush Shilichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku", *International Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2 (Tahun 2019), 179.

⁷Fransiska Puspitasari, Priadi Wibisono, Danil Wardhana, "Pengembangan Dan Pelatihan Content Management System Berbasis Website Smart Kids Colleague", *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.3, No.3, (2019), 267.

⁸Anisah, A. S, & Suntara, H., "Penerapan Metode Pembelajaran Debate Untuk meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 14, No. 1 (2020), 138-147.

⁹*Ibid*, 3.

mencerdaskan dan membentuk watak peserta didik merupakan salah satu tujuan pendidikan yang terdapat kurikulum. Maka sebab itu, pada proses pembelajaran harus mengupayakan dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan kurikulum.

Pada hakikatnya dalam proses belajar mengajar adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Melalui interaksi tersebut bukan hanya pendidik yang dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik juga dapat mengklarifikasi halhal yang belum mereka pahami. Untuk itu pendidik harus menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dengan berbagai model, media dan metode pembelajaran yang tepat. Kegiatan belajar mengajar tentunya tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak menggunakan alat bantu atau alat bantu atau disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Peranan media pada proses pembelajaran sangat penting sebagai perantara antara peserta didik dengan pendidik agar dapat mencapai tujuan keefektifitas dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar serta lebih efektif dan efesien.

Proses pembelajaran disekolah adalah salah satu pendidikan yang didapatkan secara formal. Berbagai faktor yang saling mendukung dapat membantu untuk memperoleh hasil yang baik pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting pada pembelajaran.Sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Kahf ayat 66, yang berbunyi sebagai berikut:

-

¹⁰Syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik Microteaching*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, Maret 2019), 12.

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017), 10.

Artinya: "Musa berkata kepada Khidhr" Bolehkah aku mengikuti mu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu" (QS. Al-Kahf 18/:66).¹²

Setiap manusia penting memiliki ilmu pengetahuan dalam kehidupan sebab dengan pendidikan yang baik akan merubah kepribadian manusia secara terarah dan membentuk lebih baik. Seperti dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa, Allah akan meninggikan derajat manusia yang diberi ilmu pengetahuan dan memberi ilmu pengetahuan. Tujuan dari ayat tersebut yaitu Allah memerintahkan agar manusia mencari ilmu untuk meningkatkan derajat manusia. Dapat dipahami bahwa pendidikan formal disekolah perlu diberikan kepada peserta didik untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Berbicara pendidikan maka belajar serta pembelajaran sangat penting didalamnya keefektifan belajar serta suasana sangat penting peranannya bagi siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pada saat proses belajar mengajar perlu menggunakan alat atau media yang memudahkan pendidik dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak sekali jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan, mulai dari media yang sederhana sampai yang rumit dan canggih. Salah satu medianya seperti media audio, visual, dan audiovisual, media yang sering digunakan media cetak berupa buku atau gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran.

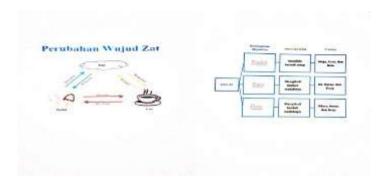
Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri atau disebut juga era digital yang bisa dinamakan sebagai suatu keadaan yang mana penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital. Teknologi yang begitu pesat perkembangannya sangat dirasakan di indonesia terutama pada spek pemdidikannya. Teknologi pun sudah lumrah digunakan pendidik dalam proses belajar serta peserta didik juga kini sangat mudah mengakses semua hal dengan teknologi yang makin berkembang pesat seperti sekarag ini.

 $^{^{12}\}mbox{Departemen}$ Agama RI, Al-quaran dan Terjemahnya, (Bandung : Cv Diponegoro)

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan afektif apabila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta doalogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi pesrta didik akan lebih teransang apabila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga harus bervariasi tidak hanya komunikasi melalui penuturan kata-kata, namun harus dirancang dengan kreatif dan inovatif dan disesuiakan dengan materi yang akan disampaikan.¹³ Pendidik dapat memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan pembelajaran rencana pembelajaran. Namun pada kenyataannya, penggunaan media di sekolah-sekolah masih belum optimal, pendidik kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sendiri. Masih banyak yang dikembangkan pendidik yang menggunakan metode ceramah dan juga media gambar-gambar pembelajaran, diambil dari internet dalam pembelajaran yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah, serta kurangnya waktu dalam mendesain media yang akan digunakan bahkan media yang digunakan cenderung membosankan dan kurang bervariatif, sehingga antusias peserta didik dalam proses belajar sangat kurang. Contoh media yang digunakan sekolah yang bersumber dari internet sebagai berikut.

¹³*Ibid*, 48.



Berbeda dengan yang ada dilapangan pada kenyataannya saat melakukan kegiatan pra penelitian disekolah yang dijadikan objek peserta didik kelas iii sdn 2 way dadi dan juga min 10 bandar lampung. Ketika mengikuti proses pembelajaran, diperoleh bahwa dalam menyampaikan materi tematik kepada peserta didik masih perlu adanya perhatian khusus, dikarenakan dalam prose pembelajaran masih kurang nya media pembelajaran yang menunjang saat pelaksanaan pembelajaran. Dimana sekolah tersebut hanya menggunakan media gambar yang bersumber dari internet. Selain itu juga penggunaan media teka-teki silang berbasis digital ini belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk digunakan, yang pada kenyataannya penggunaan media teka-teki silang berbasis digital efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kurangnya media yang efektif, praktis, serta dapat digunakan dimana saja.

Menyikapi masalah diatas peneliti melakukan wawancara dengan pendidik atau guru wali kelas iii sdn 2 way dadi dan juga min 10 bandar lampung. Narasumber yang peneliti wawancarai bernama Bapak Saefudin S.Pd di sdn 2 way dadi dan juga Ibu Siti Masriah S.Pd yang menjadi wali kelas iii min 10 bandar lampung. Beliau membenarkan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurangnya media pembelajaran yang menunjang saat pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh saat prose

¹⁴ Observasi dan Wawancara Wali Kelas III SDN 2 Way Dadi dan MIN 10 Bandar Lampung, 20 juli 2021.

pembelajaran berlangsung, hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran sedang berlangsung.

Mengatasi suatu masalah atau kendala yang terjadi di kelas iii sdn 2 way dadi dan juga min 10 bandar lampung. Maka diperlukannya sebuah solusi yang diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami sebuat materi yang sedang dipelajari yaitu dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital. Maka peneliti mencoba untuk menerapkan menggunaan media teka-teki silang berbasis digital supaya dapat membantu peserta didik memahami materi yang sedang mereka pelajari.



Teka-teki silang merupakan salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam rangka mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Teka teki silang yaitu mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori mendaftar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Teka-teki silang dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Dengan adanya teka-teki silang diharapkan dapat menarik dan memotivasi peserta didik dan yang jelas menghibur peserta didik dalam proses

¹⁵Darinah, Sukirno, "Pengembangan Media Teka Teki Silang Untuk Pembelajaran Tematik". *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Vol. 8, No. 2, (2021), 130.

pembelajaran, sehingga menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan dalam prose pembelajaran.

Teka teki silang berbasis digital dibuat dengan bantuan aplikasi softwer eclipse crossword puzzle, aplikasi ini akan sangat membantu memecahkan permasalahan tersebut. Dengan menggunakan software eclipe crossword puzzle, pembuatan teka teki silang akan lebih mudah dan lebih cepat dikerjakan dibandingkan dengan pembuatan secara manual membutuhkan waktu yang cukup lama. Teka teki silang yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu untuk menambahkan pemahaman materi agar mudah dipahami sebagai salah satu pembelajaran berbasis digital. Dengan begitu juga dapat menambah ilmu pengetahuan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum 2013...

Kurikulum 2013 adalah salah satu upaya untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter siswa. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pada pembelajaran kurikulum khususnya tematik, peserta didik tidak mempelajari mata pelajaran tetapi digabungkan menjadi sebuah tema. Pembelajaran tematik integratif, dimaksudkan bahwa kompetensi-kompetensi mata pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema yang terbagi lagi menjadi beberapa sub tema yang kemudian dijadikan materi pelajaran bagi peserta didik di kelas.

Hasil penelitian melalui pengumpulan data menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan ternyata belum bervariasi. Permasalahan lain yang dimiliki yaitu masih banyak peserta didik yang kurang antusias dan semangat dalam proses pembelajaran karena hanya menggunakan media yang diambil dari internet. Maka penulis mengembangkan media pembelajaran yaitu pengembangan media teka- teki silang pada pelajaran tematik. Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan media dengan judul

-

¹⁶Ichsan Anshory, Setiya Yunus Saputra, Delora Jantung Amelia, "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No. 1 (Mei 2018), 37.

"Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada tema Benda di Sekitarku Sub Tema Perubahan Wujud Benda Di Kelas III SD/MI."

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas terdapat berbagai masalah yang terindentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1. Media yang digunakan saata pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan.
- 2. Media pembelajaran yang kurang beragam.
- 3. Belum adanya media teka-teki silang berbasis digital menggunakan aplikasi *crossword puzzle* di sekolah SDN 2 Way Dadi Bandar Lampungdan MIN 10 Bandar Lampung.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini di batasi pada "Pengembangan Media Teka-teki Silang Berbasisi Digital di SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan peneliti dapat dirumuskan yaitu :

- Bagaimana pengembangan media teka teki silang berbasis digital menggunakan crossword Puzzle dapat diterapkan di SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung?
- 2. Bagaimana kelayakan media teka-teki silang di SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung?
- 3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran teka-teki silang di SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media teka-teki silang berbasis digital pada tema benda di sekitarku di kelas III SD/MI. Pengembangan ini dimaksud adalah media interakif memakai aplikasi. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

- 1. Mengembangkan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku di Kelas III SD/MI.
- 2. Mengetahui kelayakan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SD/MI.
- Mengetahui respon peserta didik terhadap Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku Kelas III SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini secara garis besar ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman atau acuan bagi peneliti selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat di manfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut dan menambah wawasan, keilmuan dibidang pembelajaran Tematik.

2. Manfaat Praktis

Bagi peserta didik

- 1) Sebagai sumber dan meia pembelajaran bagi peserta didik dalam pembelajaran Tematik.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar Tematik.
- a. Bagi pendidik
 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran Tematik.
- b. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperkaya wawasan peneliti dalam pembelajaran tematik dan membantu untuk bekerja pada pengaturan peserta didik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian pengembangan yang relevan antara lain sebagai berikut:

- 1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu dan Ignatius dengan judul "Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter di Kelas V SD Mutiara Singaraia" Media pembelajaran menunjukan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpedikat sangat baik diperoleh hasil sebesar 91,66%. Hasil uji coba perorangan menunjukan permainan edukatif teka-teki silang beroritasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik di peroleh hasil sebesar 92,58%. hasil uji coba kelompok kecil menunjukan permainan edukatif teka-teki silang beroritasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik di peroleh hasil sebesar 94,31%. Dan sedangkan hasil uji coba lapangan menunjukan permainan edukatif teka-teki silang beroritasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik di peroleh hasil sebesar 93,33%. Maka dapat disimpulkan permainan edukatif silang beroritasi pendidikan karakter teka-teki dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar. 17
- 2. Penelitian ini didapat dari Lara Utami Wulandari, Tri Juli Hajani dan Andri Valen dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Pembelajaran Tematik IV SD Lubuk Linggau" tujuan penelitian ini untuk Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk berupa media teka teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas iv sd negeri 49 lubuk linggau. Berdasarkan hasil analisis oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media teka-teki silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematikmemenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata4,0.Hasil analisi data yang dihasilkan dari uji rekapitulasi guru dan siswa memperoleh hasil 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan hasil analisis kepraktisan dapat dinyatakan bahwa media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal

¹⁷Ni Putu Jati, Ignatius, I nyoman, Dengan Judul Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas pendidikan Ganesha* (2019)

- pada pembelajaran tematik dapat nyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. ¹⁸
- 3. Penelitian ini juga didapat dari Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, Sri Hartati, Dengan judul pengembangan media teka-teki silang tematik pada proses pembelajaran untuk peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bawha hasil validasi menurut tim ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan media TekaTeki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria "baik" dengan rata-rata skor keseluruhan sebanyak 70%. Hasil validasi menurut timahli media terhadap kelayakan Pengembangan media TekaTeki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria "sangat baik" dengan ratarata skor keseluruhan 93% Hasil respon dari guru menyatakanbahwa Pengembangan media Teka Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar vang memilikinilai dikembangkan rata-rata keseluruhan 94%termasuk kriteria "sangat baik" sehingga para guru dapat menggunakan media ini sebagai bahan ajar tambahan dikelas dalam proses pembelajaran.Hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar oleh peserta didik kelas III SD mendapatkan kriteria sangat baik dengan mendapatkan akumulasi nilai sebanyak 100%.19

¹⁸Lara Utami Wulandari, Tri Juli, Andri Valen, Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Lubuk Linggau. *Jurnal Linggau Indra Pena*. (2022).

¹⁹Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, Sri Hartati, Dengan Judul Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Pada Proses Pembelajaran Untuk Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MINDA*.(2021).

H. Sistematis Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini membuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi maslah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematis penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bagian memuat teori-teori yang digunakan dalam peneliyian yaitu seperti teori penelitian pengembangan, pengertian media pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran, manfaat penggunaan media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, media teka-teki silang manfaat dan kekurangan teka-teki silang, pemilihan media pembelajaran, pengertian tematik, macammacam tematik, kelebihan pembelajaran tematik, pengertian digital, strategi pembelajaran digital, perkembangan pembelajaran digital, pengertian model Brog and Gall, Thiagarajan dan model perkembangan ADDIE.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian Bab ini memuat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknis analisis data.

4. Bab IV Penelituan dan Pengembangan

Pada bagian Bab ini memuat hasil dan pengembangan produk dan pembahasan dari data uji coba skala kecil dan skala besar, validasi oleh para ahli dan pendidik.

5. Bab V Penutup

Pada bagian Bab ini memuat kesimpulan dan juga saran.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian serta analisis data dari penelitian dan pengembangan media teka-teki silang berbasis digital di kelas III SD/MI dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan pada media teka-teki silang berbasis digital dari segi materi ialah: lebih menarik, lebih jelas, dan mudah dipahami. Dari segi bahasa media teka-teki silang berbasis digital menggunakan bahasa yang lugas, jelas dan mudah dipahami. Sedangkan dari segi desain, terdapat cara permainan yang menarik, terdapat gerak dalam permainan dan ada penggunaan warna untuk pembeda dalam permainan teka-teki silang. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu Analysis, design, deveploment, implementation, and evalution.

Kelayakan hasil validasi media teka-teki silang berbasis digital ini yaitu valid. Validasi dilakukan oleh tim validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan mendapatkan hasil sangat layak. Hal tersebut berarti media teka-teki silang digital layak untuk dikembangkan atau digunakan.

Respon dari peserta didik mengenai media teka-teki silang berbasis digital dikatakan sangat layak untuk dimanfaatkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk dapat mengetahui respon peserta didik dilakukan uji coba yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Terdapat tiga aspek atau indikator penilaian sebagai berikut aspek kemenarikan, apek penyajian materi, dan aspek bahasa. Pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berada pada kualifikasi dengan kriteria sangat layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan atau menggunakan media yang telah dikembangkan untuk dapat mengatasi pemasalahan atau

kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi peserta didik

Dengan adanya media teka-teki silang berbasis digital peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan media yang telah dikembangkan tersebut untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi Sekolah

Media teka-teki silang berbasis digital ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran, agar dapat memudahkan proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif, dan semangat.

4. Bagi peneliti lain

- a. Diharapkan penelitian lain dapat mengembangkan media ini lagi sesuai dengan kemajuan teknologi.
- b. Teka-teki silang berbasis digital ini sangat perlu dikembangkan agar dpat menambah wawasan peserta didik dan kreativitas pendidik agar lebih menarik dan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.
- c. Diharapkan dapat melakukan uji coba lebih lanjut, untuk dapat mengetahui efektivitas penggunaan media teka-teki silang berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Yunus, Mulyadi Tita, Yunansah Hana. Pembelajaran Literasi :Stategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Anisah Ani, Suntara Hariman, Penerapan Metode Pembelajaran Debate Untuk meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 14, No. 1, 2020.
- Anshory Ichsan, Yunus Setiya Saputra, Jantung Delora Amelia, "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, Mei 2018.
- Amka, *Ebook Media Pembelajaran Inklusi*, Banjarmasin: Nizamia Learning Cente, 2018.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017, 10.
- Atiyah Umi, Asri Untari Mei Fita, Ahmad Tsalatsa Nashir, "Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Tematik Siswa", International Journal of Elemntary Education, Vol. 3, No. 1, 2019.
- Ernawati, "Pengaruh Penggunaan Teka-teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V", (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2020).
- Fourwanto Agung, "Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung", (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Negri Lampung, 2017.
- Hamzah Amir. Metode Penelitian & Pengembangan *Reasearch & Development*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, April 2020.

- Hidayah Nurul, Nur Diah Khalifah, Pembelajran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, April 2019.
- Husein Hamdan, *Ebook Media Pembelajaran Digital*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Batubara 2012.
- Ifrianti Syofnidah, *Teori dan Praktik Microteaching*, Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, Maret 2019.
- Ika Metalin Puspita Ari, Purwo Suciati, Pengaruh Bahan AJAR Berbasis Literasi Dengan Pendekatan Konstektual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Journal Of Islamic Promary Education*, 2019.
- Jati Ni Putu, Ignatius, I nyoman, Dengan Judul Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech Universitas pendidikan Ganesha* 2019.
- Meilina Fitria, Maulina Dewi Tisrin, Hartati Sri, Pengembangan Media Teka-Teki Silang Pada Proses Pembelajaran Semester Ganjil Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 3, No. 1, 2021.
- Rahmadona Three, Astimar Nelly, Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas II Sekolah Dasar, *e, Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8 No. 6, 2020.
- Octia Aniesya, Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Pada Studi Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung, Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Papera Rani, Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Didik, *Skipsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 15 2021.
- Prasetyio Giri, Diat Lantip, "Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Temmatik Terintegratif Berbasis Scientific Apporch Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah", *Jurnal Prima Edukasi*, Vol 4 No. 1, Januari 2017.

- Prastowo Andi, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Puspitasari Fransiska. Wibosono Priadi. Danil Wardhana. "Pengembangan Dan Pelatihan Content Management System Berbasis Website Smart Kids Colleague", Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 3, No. 3, 2019.
- Qollbiyah Roifatul, Permainan Teka Teki Silang Yosiap (Ayo Isi Aku Dengan Lengkap) Untuk Pembelajaran Menulis Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Prosiding Semnasbama IV UM jilid* 2, 2020.
- Rohaeni Siti. "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Instruksional*, Vol. 1, No. 2, 2020.
- Shiab Najelaa. Literasi Menggerakan Negeri, Tanggerang Selatan: Literasi, 2019.
- Shilichah Mar'atush, Budiman Arif, Widiyaningrum Ari, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku", *International Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2, 2019.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, h. 194.
- Sundayana Rostina, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematik*, Bandung: Alfabeta, Mei 2018.
- Sukirno, Darinah, "Pengembangan Media Teka Teki Silang Untuk Pembelajaran Tematik". *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Vol. 8, No. 2, 2021.
- Syaiffudin Mohamad, "Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2, No. 2, Desember 2017.

- Trisna Wardani, Kusuma, Syamsul Irfan, Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Kuartet dan Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SDN Lembuak, *Journal Ilmiah Rinjani*, Vol. 7, No. 2, 2019.
- Utami Lara Wulandari, Juli Tri, Valen Andri, Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Lubuk Linggau. *Jurnal Linggau Indra Pena*, 2022.
- Vanbela Tanda Viktor, Fuad Nurhattari, Marini Arita, "Evaluasi Program Gaerakan Literasi Sekolah di SDN Rorotan 05 Kota Jakarta Utara". *Indonesia Journal Of Primary Education*, Vol. 2, No. 2, 2018.
- Wardana Apri Ritonga, Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa Islam Sabilillah Bording School, *Internasional jurnal Islamic Boarding School*, Desember 2020.
- Wijaya Indra, Tanjung Faisal, Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis *Macromedia Director mx* pada Mata Pelajaran Berbasis Pemograman Web Dinamis, *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Oktober 2017.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, Khairon Mumahamad, *Ebook Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Malang: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Zaini, "Program Literasi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". Tesis Program Megister Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2018.
- Zaman Badru, Hery Asep Hernawan, *Media dan Sumber Belajar Paud*, Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019.